

茄萣國小教師公開授課教學活動設計暨同儕視導共同備課單

公開授課 班級	五年愛班	公開授課 教師	陳宏盈		
公開授課 科目	國語	公開授課 日期	112.9.27	公開授課 時間	第二節
教材來源	翰林版第 11 冊 來場快樂的桌遊	使用教具	課本、習作、電子白板		
授課名稱	第貳單元 第四課 來場快樂的桌遊				
教學目標	<p>(認知) 運用桌遊一文充實生活經驗，學習有步驟的規劃活動和解決問題，並探索多元知能，培養創新精神，以增進生活適應力。</p> <p>(技能) 理解桌遊一文能在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標。</p> <p>(情意) 從桌遊一文培養是非判斷的能力，以了解自己與所處社會的關係，培養同理心與責任感，關懷自然生態與增進公民意識。</p>				
教學活動流程				時間	評量方式
<p style="text-align: center;">第三節</p> <p>一、理解內容</p> <p>(一)教師指導學生細讀課文。</p> <p>(二)教師藉由提問，引導學生回答問題，理解課文內容：</p> <p>1.看到課名「來場快樂的桌遊」，你認為課文內容可能寫些什麼？詮釋整合</p> <p>(可能寫玩桌遊時發生的有趣的事，或者教我們玩桌遊要平心靜氣，才能快樂的享受桌遊。)</p> <p>2.作者提出哪些事例，說明桌遊越來越受到國人喜愛？提取訊息</p> <p>(桌遊店如雨後春筍般出現、不少桌遊主題餐廳開幕、臺灣近幾年桌遊進口總值上升。)</p> <p>3.為什麼桌遊發展到現在，已經不只是單純的遊戲？推論訊息</p> <p>(因為桌遊內容和數學、地理、生物、文學等方面結合，不只是玩，也可以學到其他內容。)</p> <p>4.假如有新朋友參加桌遊聚會，你建議選用哪一種桌遊？請從課文找出建議的理由。推論訊息</p> <p>(我建議玩容易炒熱氣氛的桌遊，當大家都玩得很歡樂的時候，就可以幫助新朋友融入群體中。)</p> <p>5.除了快樂之外，桌遊還能讓人提升哪些能力？</p>				10 分	<ul style="list-style-type: none"> ●專心朗讀 ●口語發表 ●參與討論

詮釋整合

(可以提升認知技能,例如:推理思考、記憶形成、語言表達與專注力等。也能提升視覺和動作協調的反應力。)

6.你認同玩桌遊可以培養耐心嗎?為什麼?比較評估

(我認同,因為每次玩「大富翁」就要一個小時以上,如果沒有耐心,就沒有機會成為最後的大富翁。)

(我不認同,因為桌遊的類型有很多種,沒有耐心的人會去玩比較快結束的桌遊,就不會培養耐心,但也許可以培養其他能力。)

7.你認為作者想透過本課,傳達怎樣的看法?推論訊息

(玩桌遊好處多,但要懂得適可而止。)

8.作者認為玩桌遊有哪些壞處?為什麼?詮釋整合

(1)過度沉迷桌遊,可能會忘記做自己該做的事情。

(2)玩桌遊長時間坐著不動,對身體不好。

(3)太在意輸贏,影響友誼。)

9.如果這篇文章的目的是要推廣桌遊,你覺得還需要增加哪些內容?詮釋整合

(我覺得可以列出哪些桌遊能提升哪些能力,因為並不是每個桌遊都能提升反應力或耐心。)

(可以加上桌遊適合的年齡層、人數和遊戲時間,讓人能快速找到適合自己的桌遊。)

二、歸納段意

(一)教師指導學生分意義段閱讀課文。

1.如果把整課分成幾個意義段,你會怎麼分?

(我會分成三個意義段,作者先介紹什麼是桌遊,玩桌遊的好處,最後是提醒玩桌遊要注意的事情。)

2.這樣的分法,是否包含了所有課文的主要內容呢?

(第一段沒有被分進去,第一段是作者在生活中的觀察,先觀察桌遊受到國人喜愛,再介紹什麼是桌遊,說明玩桌遊的好處,最後提醒玩桌遊時要注意的事。)

(二)教師藉由提問,引導學生回答問題,理解每一段的大意:

1.作者為何要寫這篇文章?他在生活中觀察到什麼情形?

(桌遊店和桌遊主題餐廳越來越多,桌遊進口總值上升,顯示桌遊受到國人喜愛。)

2.什麼是桌遊?現在的桌遊有什麼特色?

(桌遊是指在桌上或平面進行的不插電遊戲,現在的桌遊具有寓教於樂的特色。)

3.玩桌遊的好處有哪些?

(玩桌遊能排解無聊,能製造歡樂、拉近距離、提升心智、加速反應和培養耐心。)

4.玩桌遊要注意哪些事,才能樂在其中?

(要適可而止,要記得起身活動,也不要患得患失,才能樂在其

5分

口頭評量

中。)		
<p>三、全課大意</p> <p>◎請學生試著組織剛才各意義段的大意，保留重要的訊息，刪除重複的訊息，並用適當的连接詞將分段大意串聯起來。</p> <p>(桌遊受到國人喜愛，現在的桌遊具有寓教於樂的特色，除了能排解無聊，還能製造歡樂、拉近距離、提升心智、加速反應和培養耐心。但玩桌遊要適可而止，不要患得患失，才能樂在其中。)</p>	5 分	口頭評量
<p>四、文章主旨</p> <p>(一)請學生試著用自己的話，簡短的重述課文主要內容。</p> <p>(二)學生分組討論本課作者想要表達的想法，找出本課主旨。</p> <p>◎從課名思考：為何桌遊使人快樂？說一說，你從文章的什麼部分找到答案？</p> <p>(作者在文章中間列舉了五大項好處，第一項提到玩桌遊容易炒熱氣氛，讓人放鬆心情，第二項提到可以拉近距離。)</p> <p>(文章最後一段提到，玩桌遊要適可而止，不要過度沉迷，也不要患得患失。)</p> <p>(三)教師歸納可用概括語詞取代細節，引導學生說出主旨：玩桌遊好處多，懂得適可而止，才能享受快樂的桌遊。</p>	10 分	實作評量 實作評量 小組互動表現
<p>習作指導</p> <p>◎第三大題「課文小偵探：想一想，作者提到『 』中的內容，所持的理由是什麼？</p> <p>1.教師引導學生注意課文標題與內容的關係。</p> <p>◎課文標題是「來場快樂的桌遊」，第一段，段落最後一句寫到「顯示桌遊越來越受到國人的喜愛」。作者如何做出這個推論？他提出哪些事例來證明呢？</p> <p>(第一段寫桌遊如雨後春筍般出現，還有不少桌遊主題餐廳開幕，而且桌遊進口總值逐漸上升，作者用這些事例證明桌遊越來越受到國人喜愛。)</p> <p>2.教師用類似方法，請學生對照課文的內容，並回答習作問題。</p>	10 分	實作評量

◆ 共備教師姓名：

1	劉淑霞	2	蘇芸毅
3	黃冠玉	4	張宛玉

高雄市茄萣國民小學校長及教師公開授課

教學觀察紀錄表

授課班級： 五愛 觀課日期： 112 年 9 月 27 日第 二 節

授課人員： 陳宏盈 觀課人員： 張宛玉

授課科目： 國語 教學單元： 翰林版第 11 冊第四課

層面	指標與檢核重點	教學表現事實摘要敘述	
A 課程設計與教學	A-2 掌握教材內容，實施教學活動，促進學生學習。		
	A-2-1 有效連結學生的新舊知能或生活經驗。	老師以「你曾經玩過或看過桌遊嗎？說說看你的經驗。」來引導學生提取舊經驗，此為引起動機的一種方式，亦為協助學生連結自身經驗，學生能滔滔不絕分享自身的經驗。	
	A-2-2 清晰呈現教材內容，協助學生習得東西		
	A-2-3 提供適當的練習或活動，以理解或熟練		
	A-2-4 完成每個學習活動後，適時歸納或總結學		
	A-3 運用適切教學策略與溝通技巧，幫助學生學習。		
	A-3-1 運用適切的教學方法，引導學生思考、討論或實作。	教師會引導學生在課文中找明確的訊息並正確回答問題，結合社會時事，以加深學生印象，有些學生若不易分辨，會再舉生活中很多例子和學生討論。	
	A-3-2 教學活動中融入學習策略的指導。		
	A-3-3 運用口語、非口語、教室走動等溝通技巧，幫助學生學習。		
	A-4 運用多元評量方式評估學生能力，提供學習回饋並調整教學。		
	A-4-1 運用多元評量方式，評估學生學習成	老師利用能推論出課文中深層涵義的提問，引導學生深度理解課文內容，請學生兩兩討論或小組討論後，將答案說出，再進行分享。	
	A-4-2 分析評量結果，適時提供學生適切的學習		
	A-4-3 根據評量結果，調整教學。		
	A-4-4 運用評量結果，規劃實施充實或補強性課程。(選用)		
	B 班級經營與輔導	B-1 建立課堂規範，並適切回應學生的行為表現。	
		B-1-1 建立有助於學生學習的課堂規範。	採用個別發表方式，上課發言為自己加分
B-1-2 適切引導或回應學生的行為表現。			
B-2 安排學習情境，促進師生互動。			
B-2-1 安排適切的教學環境與設施，促進師生互動與學生學習。		老師能適時補充討論發表，安排適切的教學環境與設備，營造了快樂且熱絡的學習氣氛，促進師生之間合作關係。	
B-2-2 營造溫暖的學習氣氛，促進師生之間的合作關係。			

